

## **ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER**

**Carla Varela (Multiplicador)**

**Ticyara Halik Smanioto Vicente (PROGETEC)**

### **PLANO DE AÇÃO 2015**

**Ivinhema - MS**

**2015**

## **ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER**

**Carla Varela (Multiplicador)**

**Ticyara Halik Smanioto Vicente (PROGETEC)**

### **PLANO DE AÇÃO 2015**

Planejamento das ações previstas para o ano letivo de 2015 a serem desenvolvidas pela professora gerenciadora das tecnologias educacionais e recursos midiáticos Ticyara Halik Smanioto Vicente da EE Senador Filinto Muller - Polo, sob a orientação do Núcleo de Tecnologia Educacional de Nova Andradina- NTE.

**Ivinhema - MS**

**2015**

## SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO	04
2. INTRODUÇÃO	04
3. JUSTIFICATIVA	06
4. OBJETIVOS	06
4.1. OBJETIVO GERAL	06
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	06
5. AÇÕES PARA 2015	07
6. METODOLOGIA	07
7. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	16
8. AVALIAÇÃO	19
9. BIBLIOGRAFIA E WEBGRAFIA	19

## 1. IDENTIFICAÇÃO:

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: Fevereiro à Dezembro de 2015

ÓRGÃO RESPONSÁVEL: NTE

ESCOLAS: Senador Filinto Muller

COORDENADORES DO PLANO:

MULTIPLICADORA NTE: Carla Varela

PROGETEC: Ticyara Halik Smanioto Vicente

TÍTULO DO PROJETO: Plano de Ação 2015: Inserindo a Tecnologia no Cotidiano Escolar

TIPO DE PROJETO: Formação Tecnológica

CARGA HORÁRIA TOTAL: 120 horas

PÚBLICO ALVO: Professores, Coordenadores e Diretores da EE Senador Filinto Muller

MUNICÍPIO: Ivinhema-MS

## 2. INTRODUÇÃO

O ato de planejar ações acompanha o homem desde o início de sua existência, de onde vem construindo sua história na busca por satisfazer suas necessidades e, com isto, produziu diferentes relações, dentre elas, as educativas.

O Planejamento de Ensino é um dos elementos que compõe o cotidiano escolar, e refletir sobre a maneira como ele ocorre é uma atitude necessária para os profissionais da educação, pois, o planejamento é o processo que envolve a atuação concreta dos educadores no cotidiano do seu trabalho pedagógico.

O Planejamento busca criar alternativas para a integração do fazer diário do professor com as novas tecnologias, possibilitando avanços em seu cotidiano, além de facilitar o trabalho pedagógico. É importante compreender os significados e dimensões que o planejamento pode assumir no processo de organização do trabalho educativo, suas interfaces com a qualidade da educação e a autonomia da escola.

Tudo isto está sendo melhorado com a chegada do planejamento online, que é uma ferramenta inovadora que busca a interação entre direção, coordenação e professores no fazer pedagógico através da informatização do processo de registro dos planejamentos elaborados e executados no âmbito escolar, exigindo de todos os envolvidos ainda mais compromisso e clareza dos objetivos a serem alcançados.

O paradigma atual exige do professor competências nunca antes exigidas, como o domínio das tecnologias para vinculação dos conteúdos curriculares e, apesar delas estarem, há algum tempo, fazendo parte do processo de ensino e aprendizagem, ainda enfrentamos alguns contratempos com a participação em oficinas e formações por parte de alguns profissionais da educação. Porém, ela é muito necessária e deve fazer parte da rotina de todos nós. Veja o que nos diz Borges (2011, p.151):

A capacitação de professores para o uso da informática na educação, especificamente o computador como ferramenta pedagógica, é muito importante, visto que durante sua formação acadêmica os professores não tiveram, em sua graduação, disciplinas que refletissem sobre o uso dos recursos informáticos na sala de aula.

A inclusão das tecnologias no ensino contribui e facilita a aprendizagem, fascinando e conquistando a atenção do aluno para novas descobertas, tornando as atividades propostas mais atrativas e prazerosas. Não cabe a nós decidirmos se devemos utilizá-las ou não, pois elas já fazem parte do nosso cotidiano. Para Nascimento (2007, p.44):

A informática pode ser um excelente recurso pedagógico a ser explorado por professores e alunos quando utilizada de forma adequada e planejada. Reitera-se, assim, a importância da definição de objetivos e a elaboração do projeto pedagógico da escola, que deve levar em consideração as características, os interesses e as necessidades locais, para que a integração do computador ao processo educacional possa ser efetivada de forma positiva e eficaz.

Contudo, a inserção de recursos tecnológicos e midiáticos no âmbito escolar tem gerado muitas modificações, tanto burocráticas como pedagógicas e, em breve, mudanças o processo de ensino e aprendizagem, favorecendo o futuro de nossos alunos.

### 3. JUSTIFICATIVA

O uso de tecnologias como lousa, giz e livro didático foram, por muito tempo, bons aliados dos professores que acreditam que esses recursos causaram bons resultados e por isto, muitos tem o receio de modificar o modo de dar aulas. O que não deixa de ser verdade, mas é preciso haver mudanças, pois eles limitam o acesso às informações não suprimindo as necessidades de estudantes e professores.

As mudanças mediadas por tecnologias nunca foram tão profundas como tem sido atualmente. Porém, para utilizá-las como ferramenta pedagógica e promissora de conhecimento, ela deve ser tratada como tal. Não traz resultado algum se não for bem planejada e utilizada com autonomia.

Neste contexto, a cerca do conhecimento e do domínio e inserção das novas tecnologias de informação na escola, se faz necessária uma contínua formação dos profissionais envolvidos.

### 4. OBJETIVOS

#### 4.1. OBJETIVO GERAL

Contemplar a realidade da escola oferecendo mecanismos para o uso das tecnologias educacionais e recursos midiáticos, proporcionando assim, a integração entre docentes, discentes e tecnologia a fim de avançar no processo de ensino e aprendizagem.

#### 4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Contribuir para que os professores tenham melhor domínio sobre os recursos tecnológicos e midiáticos disponíveis na escola, bem como os DVDs da TVEscola.
- ✓ Estimular a utilização das tecnologias por parte dos professores que sentem maior dificuldade em integrá-las à sua prática pedagógica.
- ✓ Disponibilizar tempo para atendimento aos professores, incentivando-os na utilização da tecnologia vinculada ao desenvolvimento de projetos de ensino.

**NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL DE NOVA ANDRADINA**

- ✓ Orientar professores e coordenadores com relação ao planejamento e diário on-line.
- ✓ Capacitar professores para a utilização de ferramentas como: Movie Maker/OpenShot, Google Drive, Writer, Calc, Impress, páginas da web e softwares do Linux Educacional 4.0.
- ✓ Contribuir para a autonomia do professor.

**5. AÇÕES PARA 2015**

- ✓ Estruturação do Cronograma de Ações Tecnológicas.
- ✓ Atualização e reestruturação dos links da Wikispaces, Blog e Facebook.
- ✓ Orientação sobre o Planejamento e Diário on-line
- ✓ Orientação sobre a utilização dos recursos tecnológicos e midiáticos.
- ✓ Orientação sobre desenvolvimento de projetos de ensino.
- ✓ Oficina: Vídeos como instrumento pedagógico no processo de ensino e aprendizagem.
- ✓ Oficina: Conhecendo e utilizando os aplicativos do LibreOffice e do Hotmail na prática pedagógica.
- ✓ Oficina: Construindo Texto em Ambientes Digitais.
- ✓ Oficina: Google Drive – Integrando recursos à prática pedagógica.
- ✓ Oficina: Softwares Educacionais - aliados no processo de ensino e aprendizagem.

**6. METODOLOGIA**

As atividades do ano letivo de 2015 irão iniciar com uma revisão do cronograma de ações caso haja necessidade de modificações. Também realizaremos a reestruturação dos links da Wikispaces da escola do ano anterior sob a orientação do NTE e, durante todo o ano, mantendo os registros das atividades desenvolvidas tanto na Wikispaces como no Facebook e Blog.

Durante todo o ano letivo, orientaremos o corpo docente com relação ao

diário on-line e à integração das tecnologias educacionais e recursos midiáticos no planejamento e desenvolvimento de atividades pedagógicas apresentando sugestões de uso das mesmas a fim de contribuir e estimular a construção do conhecimento dos estudantes.

Ainda durante todo o ano letivo, daremos orientações sobre a utilização dos recursos tecnológicos e midiáticos, inclusive sobre a adequação dos conteúdos curriculares aos vídeos da TV Escola dando ênfase para os novos professores e os que sentem maior dificuldade na utilização dos mesmos com o intuito de motivar o uso correto dos recursos tecnológicos e midiáticos disponíveis na escola.

Durante os horários de PL dos professores, os mesmos serão orientados no planejamento e execução de projetos de ensino visando maior integração entre currículo, aluno e tecnologia.

### **Vídeos como instrumento pedagógico no processo de ensino aprendizagem**

A primeira oficina terá início no mês de março e se estenderá até o mês de junho, onde capacitaremos os professores para a confecção de vídeos utilizando o Movie Maker e/ou o OpenShot e, além disso, serão orientados na publicação dos mesmos e na utilização de ferramentas para o upload de vídeos do Youtube.

A oficina Vídeos como instrumento pedagógico no processo de ensino e aprendizagem tem os seguintes objetivos específicos:

- ✓ Oferecer formação técnica e pedagógica quanto aos aplicativos *Movie Maker* e *OpenShot* e quanto ao ambiente virtual *YouTube*;
- ✓ Possibilitar a integração de diferentes mídias na prática pedagógica;

Para participar da oficina, os professores interessados deverão se inscrever. A Oficina será dividida em encontros presenciais e à distância, sendo que serão 12 horas presenciais e mais 08 horas à distância, totalizando 20 horas. Cada encontro presencial terá a duração de duas horas e serão realizadas durante as aulas de PL do professor. Serão abordados os seguintes conteúdos:

- ✓ Movie Maker: conhecer a interface, adicionar vídeos e imagens, adicionar música, editar tempo da imagem, editar vídeo, adicionar efeitos, transição, legendas, títulos, créditos e salvar projeto;



✓ OpenShot: importar imagens e música, dispor imagens na linha do tempo, adicionar música à linha do tempo, exportar o vídeo, funções, explorar barra de ferramentas de edição;

✓ Youtube: criar conta, fazer upload de vídeos na web, compartilhar vídeos postados em páginas pessoais, criar canais de vídeos e conectar com pessoas, fazer download de vídeos;

✓ aTube Catcher: Baixar o software, conhecer a interface, inserir a URL do vídeo, selecionar o formato do vídeo a ser baixado, escolher pasta para salvar o vídeo.

✓ Mozilla Firefox: Instalar o complemento DownloadHelper, configurar, fazer download de vídeos, escolher pasta para salvar o vídeo;

✓ Elaborar e executar atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com as ferramentas da oficina.

Após esta fase, os professores terão 3 horas para tirarem dúvidas e mais 5 horas para elaborarem e executarem um plano de aula ou projeto de ensino. A atividade à distância contará com a elaboração e execução deste plano de aula ou projeto de ensino e postagem das fotos em ambiente on-line.

### **Conhecendo e utilizando os aplicativos do LibreOffice e Hotmail na prática pedagógica**

Entre os meses de abril e julho, daremos continuidade com a oficina Conhecendo e utilizando os aplicativos do LibreOffice e do Hotmail na prática pedagógica que se trata de conhecimentos em Informática Básica, abrangendo a utilização do ambiente Linux Educacional, Writer, Calc, Impress, formatação de imagem e navegação, objetivando familiarizar os professores com as ferramentas disponíveis pelos ambientes e abrindo caminhos para maior interação com as ferramentas tecnológicas e recursos midiáticos disponíveis na escola.

Os objetivos específicos desta oficina são:

✓ Oferecer formação técnica e pedagógica quanto a utilização dos aplicativos do LibreOffice e do Hotmail, possibilitando a inclusão digital dos docentes;

✓ Promover a integração das ferramentas de informática básica na prática pedagógica dos docentes.

- ✓ Conhecer o Hotmail e aprender utilizar melhor seus recursos.

Poderão se inscrever para participar da oficina, apenas os professores que sentem necessidade em adquirir conhecimentos básicos em informática. A oficina será oferecida durante as aulas de PL dos professores e contará com uma carga horária total de 20 horas, sendo que serão 15 horas de atividades presenciais e mais 5 horas de atividades à distância. As atividades presenciais terão duração de três horas cada e serão distribuídas da seguinte maneira:

- ✓ Utilização do ambiente Linux Educacional. Abrir Editor de Texto. Manuseio de arquivos com outros formatos (.doc).
- ✓ Writer – formatar a página, inserir colunas, inserir marcadores, tamanho da página, salvar, salvar como, edição de imagens.
- ✓ Calc – Seleção de células, colunas e linhas; movimentação, utilizando o teclado; inserção de letras e números; ajuste da altura de linhas e da largura de colunas.
- ✓ Impress – Assistente de Apresentações; tipo de apresentação; transição de slides; como inserir imagens;
- ✓ Hotmail – download e upload de arquivos;
- ✓ Elaborar e executar atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas da oficina.

A atividade à distância contará com a elaboração e execução de um plano de aula ou projeto de ensino com a utilização dos recursos apresentados durante a oficina. Os professores que sentirem dúvidas durante a preparação do plano deverá agendar aula com a PROGETEC para orientações.

### **Construindo Textos em Ambientes Digitais**

A partir do mês de junho até o mês de novembro, ocorrerá a oficina Construindo Texto em Ambientes Digitais, onde capacitaremos os professores para a utilização do Google Drive, Editor de Texto e Internet, para que os professores de Produções Interativas e Língua Portuguesa do Ensino Fundamental desenvolvam atividades para os alunos abrangendo a produção e interpretação de texto de forma mais prazerosa e participativa, mediadas por tecnologias digitais e ambientes virtuais.

## NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL DE NOVA ANDRADINA

Esta oficina tem os seguintes objetivos específicos:

- ✓ Ter domínio das ferramentas: Editor de Texto, Google Drive (Formulário e Documento), Wikispaces, Blog e dos ambientes virtuais (Calaméo, Iguinho, Turma da Mônica, Story Jumper, Contando História)
- ✓ Estimular o desenvolvimento de atividades educacionais que busquem o envolvimento dos alunos de forma atrativa e prazerosa, promovendo o ensino e aprendizagem.
- ✓ Promover a integração dos recursos tecnológicos e midiáticos na prática pedagógica.

Os professores serão capacitados nos horários de PL, onde os professores do Ensino Fundamental Inicial serão capacitados para utilização do Editor de Texto, Google Drive Formulário e nos ambientes virtuais Story Jumper, Contando História e Iguinho; e os professores do Ensino Fundamental Final serão capacitados para utilizarem um Blog criado para produção textual dos alunos, Google Drive Formulário e Documento e o ambiente virtual da Turma da Mônica. A oficina tem uma carga horária total de 30 h, sendo 20 h para a realização da capacitação e 10 h para a elaboração, orientação e desenvolvimento de um plano de aula ou projeto de ensino.

Durante e após o período de capacitação, os professores deverão agendar aulas na STE para cada turma à medida que forem sendo capacitados, onde os estudantes irão produzir seus textos ou realizar interpretação textual de acordo com a exigência de cada professor. Antes das produções, o professor irá contextualizar o assunto e o gênero a serem trabalhados através livros, jornais, revistas e os ambientes virtuais anteriormente citados. Durante a produção ou interpretação, os alunos irão fazer a autocorreção e, em seguida, o professor também irá corrigi-lo. Mensalmente, o professor deverá reservar espaço durante a aula para que os alunos leiam suas produções para toda a classe utilizando o microfone. Os textos serão divulgados pelo próprio blog destinado à produção e interpretação textual e também serão publicados no facebook e na Wikispaces da escola e dos professores envolvidos através de um livro on-line publicado no site calaméo.

Durante o período de realização da oficina, os professores deverão agendar horário de atendimento com a PROGETEC para sanar algumas dúvidas ou pedir

orientações com relação às ferramentas a serem utilizadas nas aulas sempre que sentirem necessidade.

Os conteúdos abordados serão:

- ✓ Writer/Word: Formatação da página: retrato/paisagem; nº de colunas; fonte, tamanho e cor da letra, alinhamento.

- ✓ Blog: criar blog, inserir nova postagem, link, marcadores, imagens e vídeos.

- ✓ Google Drive (Documento e Formulário): Criar e organizar pastas; editar documento e formulário; copiar, renomear, excluir e mover pastas, documentos e formulários; fazer upload e download de documentos e formulários; corrigir as atividades realizadas pelos alunos.

- ✓ Calaméo: Criar conta, publicar atividades realizadas pelos alunos, incorporar em páginas pessoais.

- ✓ Iguinho: Conhecer a página, conhecer e utilizar as ferramentas disponíveis para criação das histórias em quadrinhos, salvar imagem das histórias criadas e salvar no pendrive.

- ✓ Turma da Mônica: Pesquisar no site da turma da Mônica o tema da história, salvar a imagem e postar no Blog/Editor de Texto/Google Drive.

- ✓ Story Jumper: Criar conta, criar classe, inserir alunos na classe, conhecer as ferramentas para criação de história, corrigir histórias on-line, publicar histórias dos alunos.

- ✓ Contando História: Pesquisar história, copiar a URL e postar no Blog/Editor de Texto/Google Drive.

- ✓ Elaborar e executar atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas da oficina.

### **Google Drive: Integrando Recursos à Prática Pedagógica**

Compreendendo os meses de agosto e novembro, iremos capacitar os professores para a utilização do Google Drive, onde os docentes irão preparar atividades on-line para os alunos.

A oficina Google Drive - Integrando Recursos à Prática Pedagógica, tem os seguintes objetivos específicos:

- ✓ Desenvolver o domínio dos recursos disponíveis pelo Google Drive;

## NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL DE NOVA ANDRADINA

- ✓ Contribuir para o desenvolvimento de atividades inovadoras;
- ✓ Estimular o uso de recursos tecnológicos de forma pedagógica;

A primeira etapa da oficina será a divulgação e inscrição dos professores interessados em participar. Cada encontro presencial terá duração de 6 horas e será distribuído durante os horários de PL dos professores, perfazendo um total de 24 horas de capacitação. Para a elaboração, orientação e desenvolvimento do plano de aula ou projeto de ensino, sanar dúvidas e divulgar a realização do plano de aula ou projeto de ensino serão destinadas mais 06 horas, totalizando 30 horas.

No primeiro momento realizaremos o cadastro dos professores na conta Google e a sua inserção no Google Drive, em seguida será feita a apresentação da ferramenta Google Drive, mostrando ao professor como gerenciar a página principal deste ambiente virtual e também como utilizá-lo como pendrive on-line. Também será trabalhada a edição de texto pelo Google Drive Documento e o seu compartilhamento possibilitando a elaboração de textos de forma colaborativa entre os educandos; como fazer a correção das atividades realizadas pelos alunos.

Na sequência acontecerá o segundo momento, onde será trabalhado o Google Drive Apresentação. Neste encontro serão explorados todos os recursos oferecidos pelo ambiente para a edição de slides.

Dando continuidade à oficina, no terceiro momento será trabalhado o Google Drive Formulário. Apresentaremos os recursos para a criação de atividades online, que poderão ser utilizadas pelos professores para aplicação de provas online, além de exercícios, pesquisas e enquetes; como fazer a correção das atividades realizadas pelos alunos.

O último momento será sobre o Compartilhamento do Google Drive que será explorado com o intuito de possibilitar o trabalho colaborativo pelos alunos na edição de textos, slides e formulários. Os conteúdos abordados em cada momento serão:

- ✓ Google Drive Documento: criar e organizar pastas; editar documento; copiar, renomear, excluir e mover pastas e documentos; fazer upload e download de documentos.
- ✓ Google Drive Apresentação: criar e organizar pastas; editar slides; copiar, renomear, excluir e mover pastas e apresentações; fazer upload e download de

apresentações; incluir imagens e vídeos à apresentação;

- ✓ Google Drive Formulário: criar e organizar pastas; editar formulário; copiar, renomear, excluir e mover pastas e formulários; fazer upload e download de formulários;

- ✓ Compartilhamento do Google Drive: compartilhar documentos, slides e formulários; elaborar documentos, slides e formulários colaborativamente.

- ✓ Elaborar e executar atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas da oficina.

A atividade à distância contará com a elaboração e aplicação de um plano de aula ou projeto de ensino utilizando o Google Drive que pode compreender a aplicação de uma prova, a elaboração de texto colaborativo, apresentação de slides, formulário de pesquisa, de enquete, enfim, o professor tem a autonomia para utilizar um ou mais recursos do Google Drive para preparar atividades direcionadas aos alunos. Após a realização do projeto, o professor deve divulgar as fotos em sua página pessoal.

Caso surjam dúvidas durante o período de realização da oficina, os professores deverão agendar horário de atendimento com a PROGETEC para saná-las ou pedir orientações com relação às ferramentas a serem utilizadas nas aulas sempre que sentirem necessidade.

### **Softwares Educacionais – aliados no processo de ensino aprendizagem**

Por fim, entre agosto e outubro, trabalharemos a oficina sobre os programas educacionais disponíveis no Linux Educacional 4.0: Softwares Educacionais - aliados no processo de ensino e aprendizagem, onde mostraremos aos professores de Matemática, Arte e Educação Física do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental que menos utilizaram os recursos tecnológicos e midiáticos no ano de 2014, jogos e atividades disponíveis no menu programas educacionais do Linux Educacional (Menu: Jogos, Matemática e Multidisciplinar) além de sites de jogos e atividades online. A oficina terá carga horária de 20 horas, sendo 10 horas para atividades presenciais e mais 10 horas para atividades à distância e tem os seguintes objetivos específicos:

- ✓ Oferecer formação técnica e pedagógica quanto a utilização dos aplicativos



Gcompris, TuxMath, JFractionLab e sites afins;

- ✓ Incentivar a utilização dos recursos tecnológicos e midiáticos na prática pedagógica;

- ✓ Identificar o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem e suas possibilidades como facilitadores e mediadores na aquisição do conhecimento.

Os professores serão divididos por componente curricular durante as capacitações:

Matemática: GCompris, TuxMath, JFractionLab, Jogos de Matemática e sites afins.

Arte: TuxPaint e sites afins.

Educação Física: GCompris e sites afins.

Como atividade à distância, os professores deverão elaborar e aplicar um plano de aula ou projeto de ensino utilizando o recurso de acordo com sua disciplina. Durante a realização da oficina, é importante que o professor agende horário de atendimento com a PROGETEC para sanar alguma dúvida ou mesmo para pedir orientações com relação às ferramentas a serem utilizadas nas aulas sempre que sentirem necessidade.

Os conteúdos abordados serão:

- ✓ GCompris: localizar o software no computador, explorar barra de atividades, explorar barra de controle, acessar modo administração, criar perfil, organizar atividades por nível.

- ✓ Tux Math: localizar o software no computador, explorar as opções, conhecer os níveis de dificuldade dos jogos, selecionar os jogos de acordo com nível/série.

- ✓ JFractionLab: localizar o software no computador, explorar as opções, conhecer os níveis de dificuldade dos jogos, aprender salvar os exercícios feitos pelos estudantes, abrir resumo das atividades realizadas pelos estudantes para correção.

- ✓ Elaborar e executar atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas.

Após a realização de cada oficina, todos os planos de aulas e projetos de ensino, bem como as atividades desenvolvidas pelos professores juntamente com

seus alunos serão postadas na [Wikispaces](#) e [Blog](#) da escola. Também será elaborado um vídeo para cada oficina mostrando todas as etapas de execução, que também será postado nas páginas da escola citadas acima.

## 7. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

AÇÃO	OBJETIVO	INÍCIO	TÉRMINO	RESPONSÁVEL	CARGA HORÁRIA
Estruturação do Cronograma de Ações Tecnológicas.	Nortear os trabalhos a serem desenvolvidos na comunidade escolar	DEZ/2014	MAR/2015	NTE E PROGETEC	-
Atualização e reestruturação dos links da Wikispaces, Blog e Facebook.	Manter e reorganizar os registros do ano de 2014 e iniciar os registros das atividades a serem desenvolvidas em 2015.	FEV	DEZ	NTE E PROGETEC	-
Orientação sobre o Planejamento e Diário on-line	Orientar os professores regentes quanto à integração das tecnologias educacionais e recursos midiáticos no planejamento e desenvolvimento de atividades pedagógicas, bem como a utilização e organização do diário on-line.	MAR	DEZ	PROGETEC	-



## SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO



SED

Secretaria de Estado  
de EducaçãoGOVERNO  
DO ESTADO  
Mato Grosso do Sul

## NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL DE NOVA ANDRADINA

Orientação sobre a utilização dos recursos tecnológicos e midiáticos.	Orientar, motivar e auxiliar o uso correto dos recursos tecnológicos e midiáticos disponíveis na escola, bem como os DVDs da TV Escola.	MAR	DEZ	PROGETEC	-
Orientação sobre desenvolvimento de projetos de ensino.	Orientar professores no planejamento e execução de projeto de ensino com integração de tecnologias educacionais e recursos midiáticos.	MAR	DEZ	PROGETEC	-
<b>Oficina: Vídeos como instrumento pedagógico no processo de ensino e aprendizagem.</b>	Capacitar professores na confecção de vídeos através do Movie Maker/OpenShot e orientar no download e upload de vídeos da web.	02/03	30/06	PROGETEC	20 h
<b>Oficina: Conhecendo e utilizando os aplicativos do LibreOffice e do Hotmail na prática pedagógica.</b>	Capacitar os professores regentes para a utilização do ambiente do Linux, Writer, Impress, Calc, formatação de imagem e navegação.	06/04	06/07	PROGETEC	20 h

## SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO



SED

Secretaria de Estado  
de EducaçãoGOVERNO  
DO ESTADO  
Mato Grosso do Sul

## NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL DE NOVA ANDRADINA

<b>Oficina: Construindo Texto em Ambientes Digitais.</b>	Capacitar e orientar os professores no uso do Google Drive, Editor de Texto e Internet como ferramentas para produção de texto.	01/06	30/11	PROGETEC	30 h
<b>Oficina: Google Drive – Integrando recursos à prática pedagógica.</b>	Capacitar professores na elaboração de atividades on-line através do Google Drive.	03/08	30/11	PROGETEC	30 h
<b>Oficina: Softwares Educacionais - aliados no processo de ensino e aprendizagem.</b>	Capacitar os professores de Matemática, Arte e Educação Física do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental que menos utilizaram os recursos tecnológicos e midiáticos no ano de 2014 para o uso de softwares disponíveis no Linux Educacional (Menu: Jogos, Matemática e Multidisciplinar) e diversos sites para utilização dos mesmos com os educandos.	17/08	19/10	PROGETEC	20 h

**CARGA HORÁRIA TOTAL DAS OFICINAS**

120 h

**8. AVALIAÇÃO**

Todo o processo avaliativo ocorrerá no decorrer das atividades propostas de acordo com o objetivo de cada oficina e com a realização das atividades à distância pertinente a cada uma delas.

**9. BIBLIOGRAFIA E WEBGRAFIA**

BORGES, Márcia de Freitas Vieira. **Inserção da informática no ambiente escolar: inclusão digital e laboratórios de informática numa rede municipal de ensino.** Disponível em < <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/viewFile/972/958>>. Acesso em 08/09/2011.

NASCIMENTO, João Kerginaldo Firmino do. **Informática aplicada à educação.** Brasília. Universidade de Brasília. 2007. Disponível em < [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor\\_aplic\\_educ.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf) >. Acesso em 08/09/2011.